СТОИМОСТЬ

Цена предмета экипировки состоит из:

- +слоты трат
- +количество боевых навыков
- +количество полезных меток

Например, хороший меч с 3 тратами, одним боевым навыком и одной меткой, будет стоить 5 трат.

НАГРУЗКА

Бродяга может нести 12+удвоенная Сила трат предметов, **не включая общие траты**. Если он несет больше, то **нагружен** и должен отмечать стресс, каждый раз, когда *путешествует*. Кроме того, Мастер может делать ходы. Максимальная нагрузка бродяги 20+удвоенная Сила.

МЕТКИ ЭКИПИРОВКИ

Большая: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Быстрая: отметь стресс, чтобы *сражаться* Сноровкой.

Выпад: отметь трату оружия, чтобы избежать ответного удара противника без метки выпада, когда *сражаешься*.

Гибкая: когда *борешься*, отметь стресс, чтобы игнорировать первый выбор противника.

Железные болты: игнорируют броню врага, когда наносят раны.

Защитная: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы получить -1 урон, даже при провале.

Заячья ковка: отметь трату оружия, чтобы *сражаться* Сноровкой, вместо Силы.

Легкая: этот предмет весит на 2 траты меньше, для расчета нагрузки бродяги

Лисья ковка: игнорируй первую трату предмета каждую сцену.

Мышиная ковка: отметь трату оружия, чтобы *сражаться* Хитростью, вместо Силы.

Надежное плетение: потрать несколько минут после боя, чтобы отремонтировать броню и убрать 1 трату с предмета.

Неудобная: отметь 1 стресс, когда надеваешь. Избавься от него, когда снимаешь.

Опасная: при провале хода ты получишь урон.

Острая: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы нанести +1 урон, даже при промахе.

Промасленная тетива: отметь трату, чтобы *убить* цель близко.

Против стрел: игнорируй первую рану от стрел каждую сцену.

Разнохват: ты можешь *сражаться* этим оружием в упор или близко.

Разрушительная: базовый урон 2, на 10+ при *стрельбе* можно выбрать только +1 урон.

Слабый: базовый урон 0.

Тяжелая ударная: отметь стресс, чтобы игнорировать броню врага, когда наносишь раны.

Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

Ударная: наносит урон стрессу, а не ранам.

Чуткий спуск: отметь трату, чтобы *стрелять* в цель близко.

ПОЛЕЗНЫЕ ВЕЩИ

Маковая настойка (цена 5)

Потрать несколько минут после сцены получения ран, чтобы отдышаться, принять настойку и убрать 1 рану.

Отвар зверобоя (цена 3)

Потрать несколько минут после сцены получения стресса, чтобы отдышаться, принять отвар и убрать 1 стресс.

Ремонтный набор (1, цена 2)

Отметь трату и потрать несколько часов, чтобы отремонтировать броню и убрать одну трату с брони.

Хороший инструмент (1-3, цена 4+траты)

Отметь трату, чтобы добавить +1 до броска.

Арсенал

Холодное оружие

Алебарда Котерлянда (2, цена 5)

Близко | Разоружение

Большая: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Выпад: отметь трату оружия, чтобы избежать ответного удара противника без метки выпада, когда *сражаешься*.

Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

Боевой топор (2, цена 5)

Близко | Раскол, Жестокий удар

Большой: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Большой меч (2, цена 5)

Близко | Раскол

Большой: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Острый: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы нанести +1 урон, даже при промахе.

Дага Котерлянда (1, цена 4)

В упор, близко | Блок, Разоружение

Защитный: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы получить -1 урон, даже при провале.

Слабый: базовый урон 0.

Длинный лисий меч (2, цена 4)

Близко | Блок

Лисья ковка: игнорируй первую трату предмета каждую сцену.

Кинжал (1, цена 4)

В упор, близко | Убийство, Блок

Быстрый: отметь стресс, чтобы *сражаться* Сноровкой.

Копье (2, цена 4)

Близко | Быстрый выстрел

Выпад: отметь трату оружия, чтобы избежать ответного удара противника без метки выпада, когда *сражаешься*.

Короткий заячий меч (2, цена 4)

Близко

Заячья ковка: отметь трату оружия, чтобы *сражаться* Сноровкой, вместо Силы.

Разнохват: ты можешь *сражаться* этим оружием в упор или близко.

Короткий лисий меч (2, цена 4)

Близко

Лисья ковка: игнорируй первую трату предмета каждую сцену.

Разнохват: ты можешь *сражаться* этим оружием в упор или близко.

Короткий мышиный меч (2, цена 3)

Близко

Мышиная ковка: отметь трату оружия, чтобы *сражаться* Хитростью, вместо Силы.

Кошкодер Котерлянда (2, цена 4)

Близко | Жестокий удар

Разнохват: ты можешь *сражаться* этим оружием в упор или близко.

Метательное оружие (1, цена 2)

В упор, далеко | Быстрый выстрел

Мышиное метательное оружие (1, цена 4)

В упор, далеко | Быстрый и Ловкий выстрел

Мышиная ковка: отметь трату оружия, чтобы *сражаться* Хитростью, вместо Силы.

Молот (2, цена 3)

В упор, близко

Тяжелый ударный: отметь стресс, чтобы игнорировать броню врага, когда наносишь раны.

Моргенштерн Северян (3, цена 6)

Близко | Раскол

Большой: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Тяжелый: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

Тяжелый ударный: отметь стресс, чтобы игнорировать броню врага, когда наносишь раны.

Нож (1, цена 4)
В упор, близко | Убийство, Жестокий удар
Быстрый: отметь стресс, чтобы *сражаться* Сноровкой.

Посох (2, цена 4)
Близко | Блок
Ударный: наносит урон стрессу, а не ранам.

Рапира Котерлянда (1, цена 5)
Близко | Блок, Разоружение
Защитная: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы получить -1 урон, даже при провале.
Разнохват: ты можешь *сражаться* этим оружием в упор или близко.

Секира Северян (2, цена 6)
Близко | Жестокий удар, Раскол
Большая: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.
Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.
Острая: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы нанести +1 урон, даже при промахе.

Топор (2, цена 3)
Близко, далеко | Раскол

Щит, круглый (2, цена 3)
Близко
Защитный: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы получить -1 урон, даже при провале.
Слабый: базовый урон 0.

Щит, большой (3, цена 5)
Близко | Блок
Защитный: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы получить -1 урон, даже при провале.
Слабый: базовый урон 0.

СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ

Арбалет Котерлянда (2, цена 6)
Далеко | Убийство
Железные болты: игнорируют броню врага, когда наносят раны.
Промасленная тетива: отметь трату, чтобы *убить* цель близко.
Чуткий спуск: отметь трату, чтобы *стрелять* в цель близко.

Граната из мышиной селитры (1, цена 5)
Далеко | Обстрел
Опасная: при провале хода ты получишь урон.
Разрушительная: базовый урон 2, на 10+ при *стрельбе* можно выбрать только +1 урон.

Длинный лук (4, цена 5)
Далеко | Обстрел

Заячий короткий лук (2, цена 4)
Далеко | Быстрый выстрел, Ловкий выстрел

Короткий лук (2, цена 3)
Далеко | Быстрый выстрел

Праща (2, цена 2)
Далеко

БРОНЯ

Отметь трату брони, чтобы избежать раны 1 к 1.

Кожаная броня (2)
Гибкая: когда *борешься*, отметь стресс, чтобы игнорировать первый выбор противника.

Кольчуга (3, цена 4)
Надежное плетение: потрать несколько минут после боя, чтобы отремонтировать броню и убрать 1 трату с предмета.
Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

Латы (4, цена 5)
Неудобные: отметь 1 стресс, когда надеваешь. Избавься от него, когда снимаешь.
Против стрел: игнорируй первую рану от стрел каждую сцену.
Тяжелые: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.